

グリッドマンユニバースヒロインアーカイブ

GRIDMAN UNIVERSE HEROINE ARCHIVE



OFFICIAL HEROINE BOOK

PUBLISHED BY ICHIJINSHA

GRIDMAN UNIVERSE HEROINE ARCHIVE

グリッドマン ユニバース ヒロインアーカイブ

CONTENTS

003	オフィシャルイラストギャラリー
055	設定紹介 & ストーリープレイバック
	六花
	アカネ
	夢芽
	ちせ
	怪獣少女 & 2代目
	ひめ
	なみこ & はっす
	六花ママ
080	デザインラフ集
087	原画集
089	スタッフ & キャストインタビュー

003

OFFICIAL
ILLUSTRATION
GALLERY

オフィシャルイラストギャラリー



グリッドマン ユニバース ヒロインアーカイブ カバー
原画 = 中村真由美
仕上げ = 入江千尋、野口幸恵
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)







2 劇場総集編 SSSS.DYNAZENON キービジュアル

原画／美術写真撮影＝中村真由美
 仕上げ＝武田仁基
 美術レタッチ＝権瓶岳斗
 特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）
 撮影＝志良堂勝規（グラフィニカ）

1 劇場総集編 SSSS.GRIDMAN キービジュアル

原画／美術写真撮影＝中村真由美
 仕上げ＝入江千尋
 検査＝武田仁基
 美術レタッチ＝権瓶岳斗
 特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）
 撮影＝志良堂勝規（グラフィニカ）





2 グリッドマン ユニバース キービジュアル

原案 = 坂本 勝、徳宮 哲

3DCG = 市川孝次 (グラフィック)

仕上 = 野田 圭子

検査 = 武田 基

美術 = 増島 岳夫

特効 = 斎藤 隆 (グラフィック)

1 グリッドマン ユニバース テイザービジュアル

原案 = 坂本 勝

3DCGアニメーター = 市川孝次 (グラフィック)

仕上 = 武田 基

特効 = 斎藤 隆 (グラフィック)



グマくじ 描き下ろしイラスト

原画 = 安部 英

仕上げ = 武田仁基

特効 = 鳴河兼佳 (グラフィニカ)





アニメ・ゲーム・キャラクターの総合ネットショップ「eoo store」にて
「SSSS.GRIDMAN」・「SSSS.DYNAZENON」商品を取扱中です！
<https://eoo.today/store/101/>



2 TSUTAYA雑貨
原画 = 大谷彩絵
仕上げ = 駒田法子
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 聡 (グラフィニカ)

1 A3 クリスマスコスチューム描き下ろしイラスト
原画 = 波舞野義文
仕上げ = 入江千尋
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 聡 (グラフィニカ)





TSUTAYA 雑貨
 原画 = 安部 素
 仕上げ = 武田 基
 美術 = 権崎 岳斗
 特効 = 黒崎 睦 (グラフィック)



アルテミス WEBKJ

原画 = 郡安徳氏

仕上げ = 武田仁基

特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)







NOWHEREBOY Tee
イラスト 中村貴由美



〔 LISTLESSアパレルコレクション公開中 〕 (2023年8月時点)
<https://shop.gyft-shibuya.com/?mode=cate&cbid=2830325&csid=0>



2 LISTLESS アパレルコレクション

原画 = 千歳一希
仕上げ = 武田仁基
美術 = 権柄岳斗
特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)

1 LISTLESS アパレルコレクション

原画 / 背景 = 千歳一希
仕上げ = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)





クオリティ・コンフィデンス WEBくじ

作画：坂本 陽

仕上げ：式田 基

特効：原 祐 時 (グラフィック)





2 GRANT design 雑貨
 原案 青田千晴
 仕立 梨田法子
 検査 武田基
 美術 塩崎岳彦
 特効 齋藤 毅 (ツッパリカ)

1 GRANT design 雑貨
 原案 青田千晴
 仕立 梨田法子
 検査 武田基
 美術 塩崎岳彦
 特効 齋藤 毅 (ツッパリカ)



web pon × くじ メイト
作画 佐藤悠希
仕上げ 武田 基
特効 森藤 睦 (グラフィック)







2 コンテンツシード WEBくじ
原画 = 田村環美
仕上げ = 駒田法子
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)

1 コンテンツシード 雑誌
原画 = 佐倉みなみ
仕上げ = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)







サイバーネット WEBくじ
イラスト tarou2



**1** サイバーネット SSSS.BIRTHDAY

原画 = 塩澤美貴

仕上げ = 入江千尋

検査 = 武田仁基

特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)

2

3

1



3 MAX TOY JAPAN 商品パッケージ
イラスト 菅井洋紀

2 宝多六花・新条アカネ可動プラスチックモデルキットパッケージ
原案 坂本 穂
デザイン 人見 尊
検査 武田 基
美術 塩原 悠
特効 菅井 穂 (ツインフィード)





2 ティーム・エンタテインメント WEB&CJ

原案 小堀史絵

仕立 武田 基

特装 原稿 絵 (グラフィック)

1 ディ・テクノ WEB&店舗くじ

原案 佐倉みなみ

仕立 駒田 志子

特装 武田 基

特装 原稿 絵 (グラフィック)



ディーム・エンタテインメント WEB<3
原画：宮野 聡
仕：けい入：入 入 入
検査：宮野 基
特記：宮野 聡 (グラフィック)







2 モーリーオンラインスクラッチくじ

原画 = 西原恵利香
仕上げ = 田中・春
検査 = 武田・基
特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)

1 ティーム・エンタテインメント WEBくじ

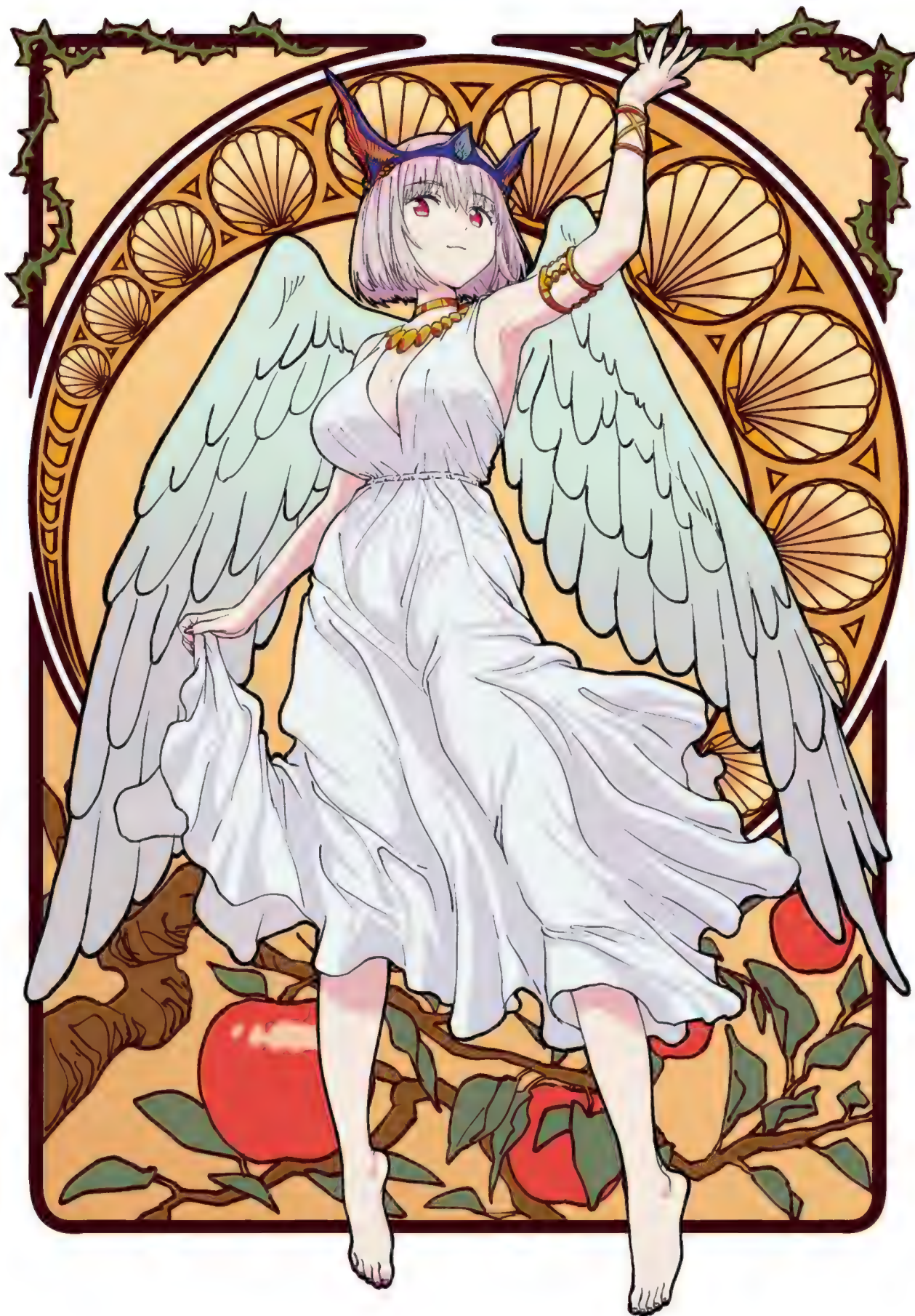
原画 = 菅野一朗
仕上げ = 入江千尋, 入江 健
検査 = 武田・基
特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)



モーリーオンラインスクラッチくじ
原案：井ノ良典
デザイン：武田 基
特効：森藤 睦（グラフィック）











2 Reバース for youブースターパック
「SSSS.DYNAZENON」
原画 = 大谷 彩純
仕分け = 武田 基
特効 = 齋藤 純 (グラフィック)

1 振り下ろしアート写真展「INHERITANCE UNIVERSE」
原画 = 大成麻子
仕分け = 上塚明貴彦 (Be Loop)
検査 = 武田 基
特効 = 久保田 彩 (グラフィック)



2 メディコス・エンタテインメント 雑貨

原案：吉崎幸利吉

仕立：美田仁基

持絵：森藤 経（グラフィティ）

1 マリオンクレープ広告

イラスト：KO, DREAM







2 「メガミマガジン」2022年9月号

原画 = 坂本 陽
 仕上げ = 武田 仁基
 美術 = 権瓶 岳斗
 特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)

1 AnimeJapanショッパー

原画 = 斎藤 睦
 仕上げ = 田中 春
 検査 = 武田 仁基
 特効 = 齋藤 睦 (グラフィニカ)





2 「メガミマガジン」2023年4月号

原案／特装 中村真由美
 仕上げ 入江七海
 検査 武田 基
 美術 塩田 岳彦

1 「メガミマガジン」2023年5月号

原案 坂本 陽
 仕上げ 入江七海
 検査 武田 基
 特装 買藤 鈴 (グラフィック)



「メガミマガジン」2023年6月号

原画 都安博哉

仕立 武田 草

美術 植松 隆

特記 宮藤 隆 (グラフィック)

055

CHARACTER
DESIGN
&
STORY
DIGEST

設定紹介 & ストーリープレイバック



CHARACTER PROFILE

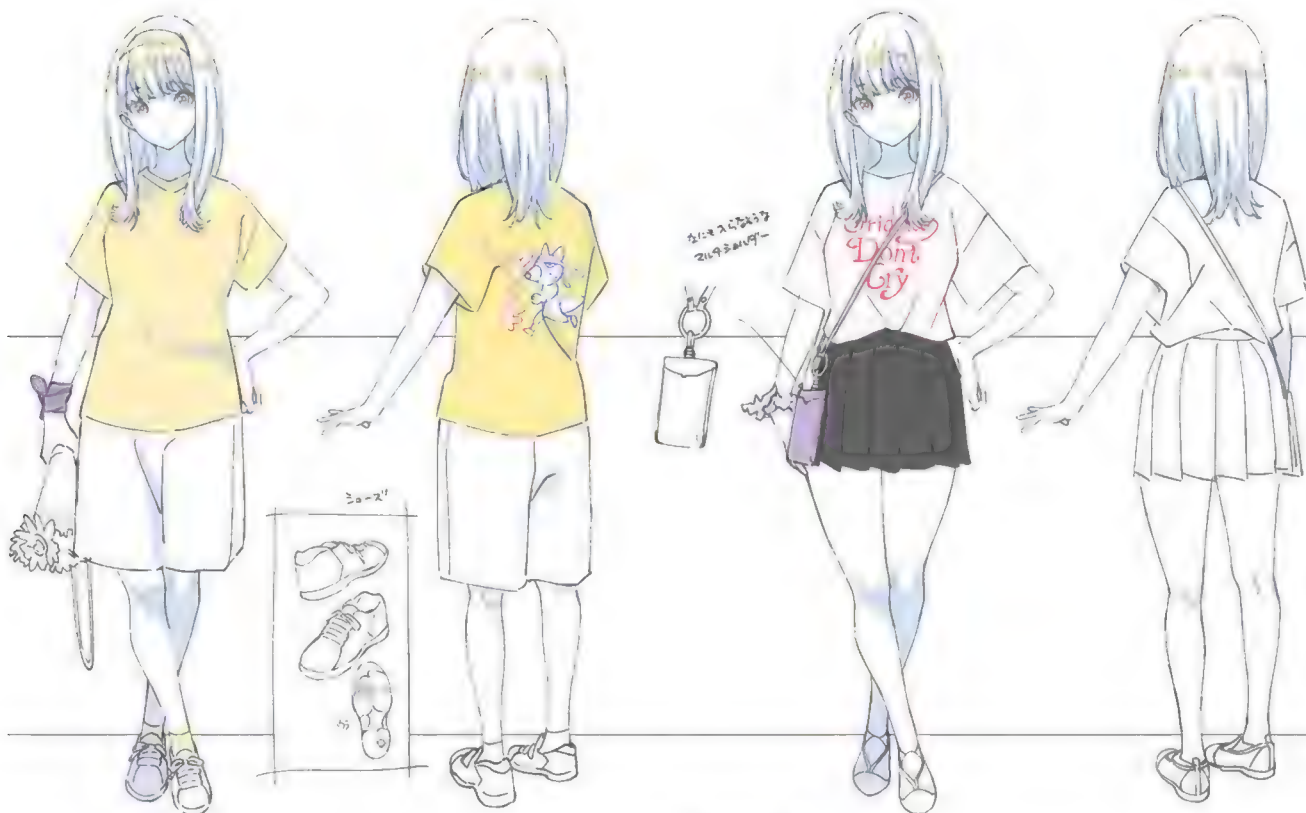
宝多六花

cv 宮本侑芽

かつての怪獣との戦いで、裕太＝グリッドマンをサポートした高校生。態度はクールで気だるげだが、心根は優しく、敵となった友人アカネと粘り強く対話を試み、彼女の心を救った。戦いのあと2年生に進級しており、理系クラスのF組に在籍。さまざまな経験を経たことで、以前よりも落ち着きが増している。

人々が怪獣関連の記憶を失っているなか、彼女と友人の内海はすべてをおぼえていた。学園祭の演劇で台本担当になった際に、アカネのことを皆に伝えようとグリッドマンとの出来事を題材に選択。しかし、周囲から「リアリティがない」と言われて思い悩む。また、兄の下宿を訪ねていることを誤解され、年上の彼氏がいるという噂が広まってしまう。グリッドマンだったときの記憶が欠けている裕太のことを言葉にはしないものの気にかけており、彼が再び怪獣と戦うことになってからは、心配そうな表情をたびたび見せていた。後に裕太に告白され、晴れて付き合うこととなる。



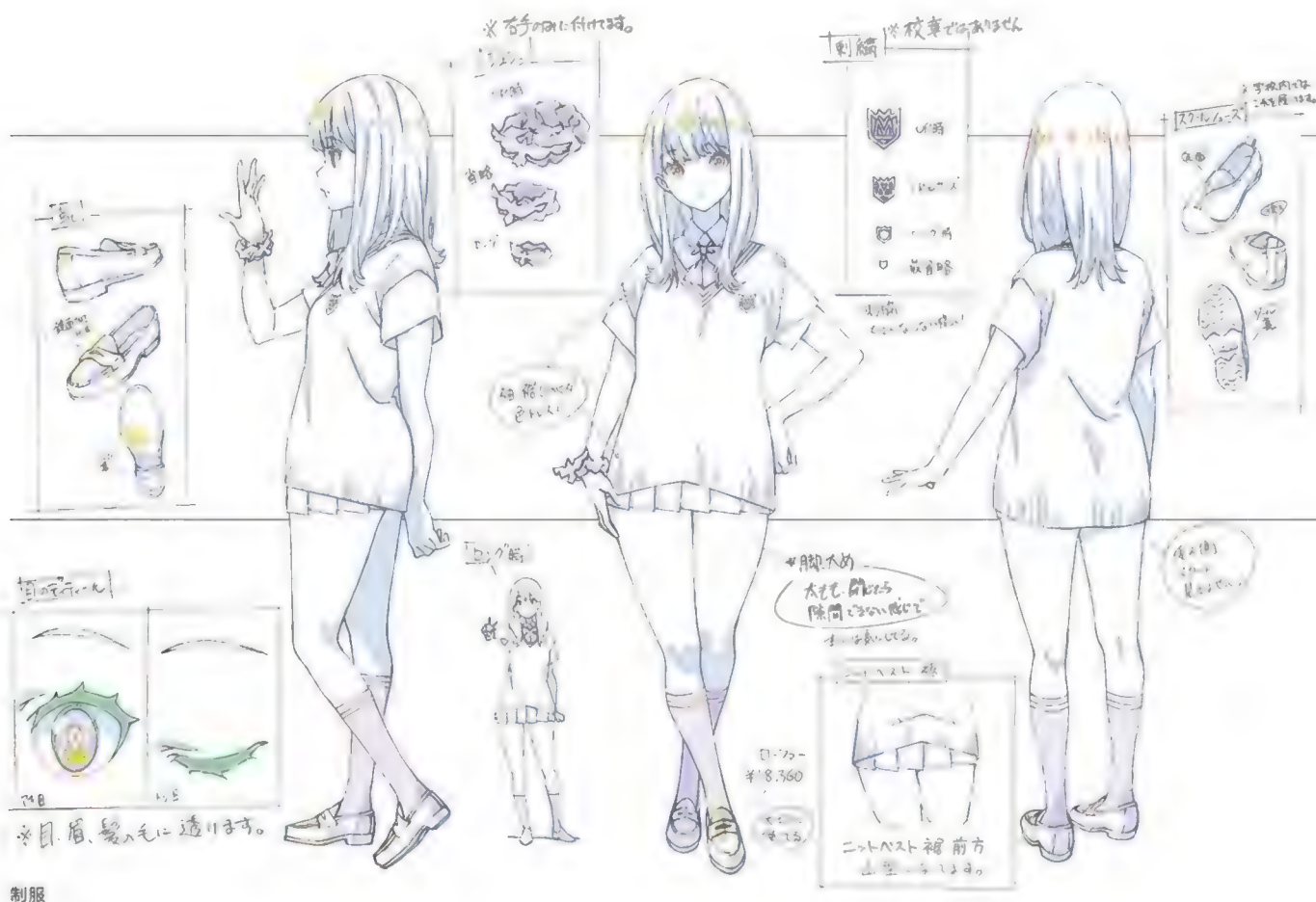


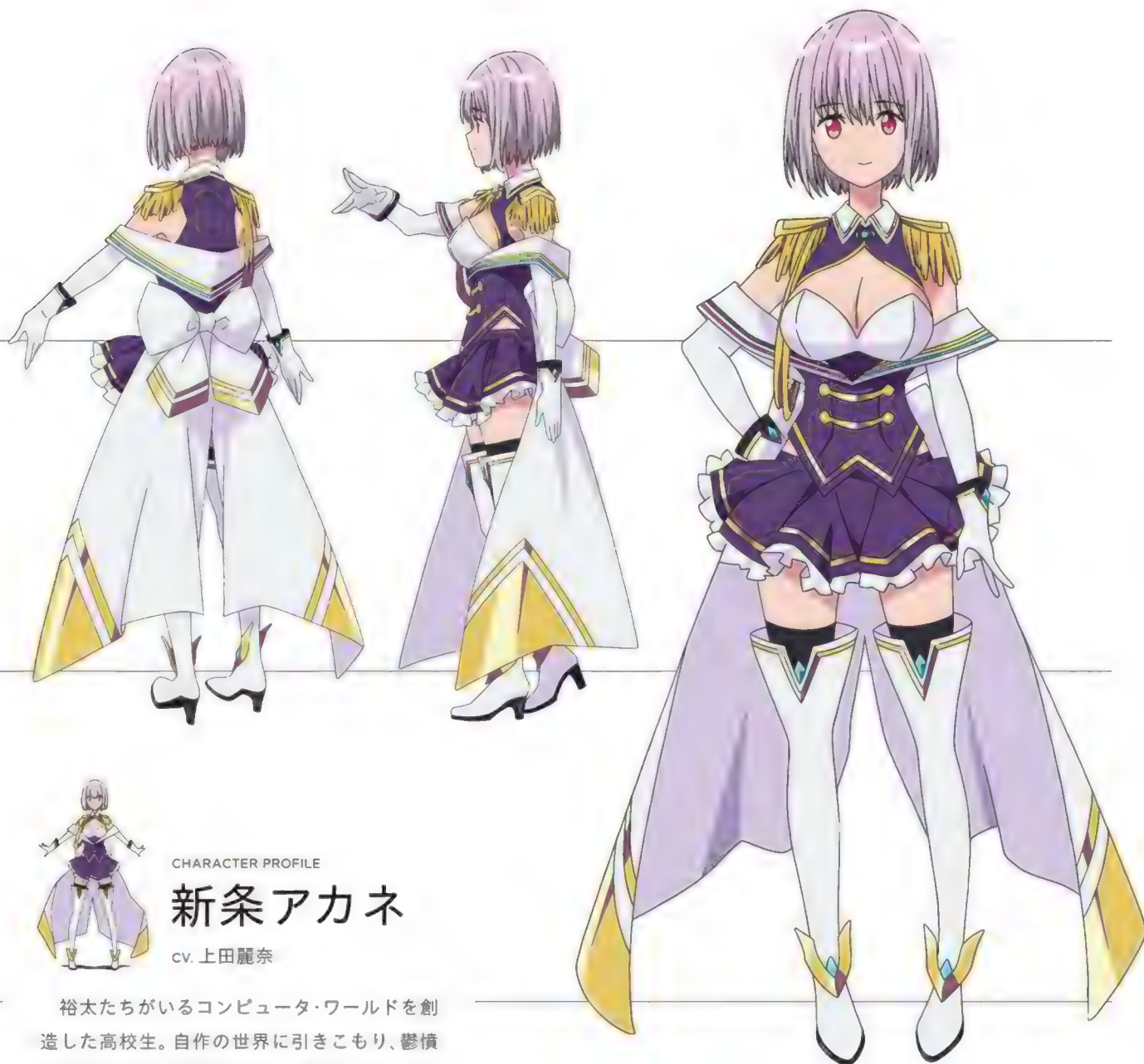
体操服

球技大会のときの体操服。クラスごとに、Tシャツ、ハチマキの色とプリントが異なる。パンツはハーフとロングがあり、六花はハーフを選択。

学園祭衣装

2年F組の学園祭用Tシャツ。クラス名は入っておらず、演目である「グリッドマン物語」のほうを前面に押し出したデザインになっている。





CHARACTER PROFILE

新条アカネ

cv. 上田麗奈

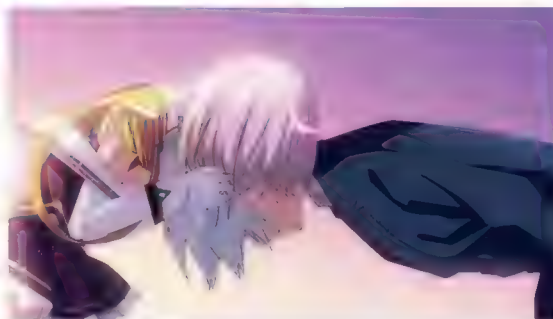
裕太たちがいるコンピュータ・ワールドを創造した高校生。自作の世界に引きこもり、鬱憤を晴らすために怪獣を作って暴れさせていたが、六花たちとの交流を経て現実に戻る決断をした。帰還後は、学校の友人と町のゴミ拾いを行うなど前向きに生きている。

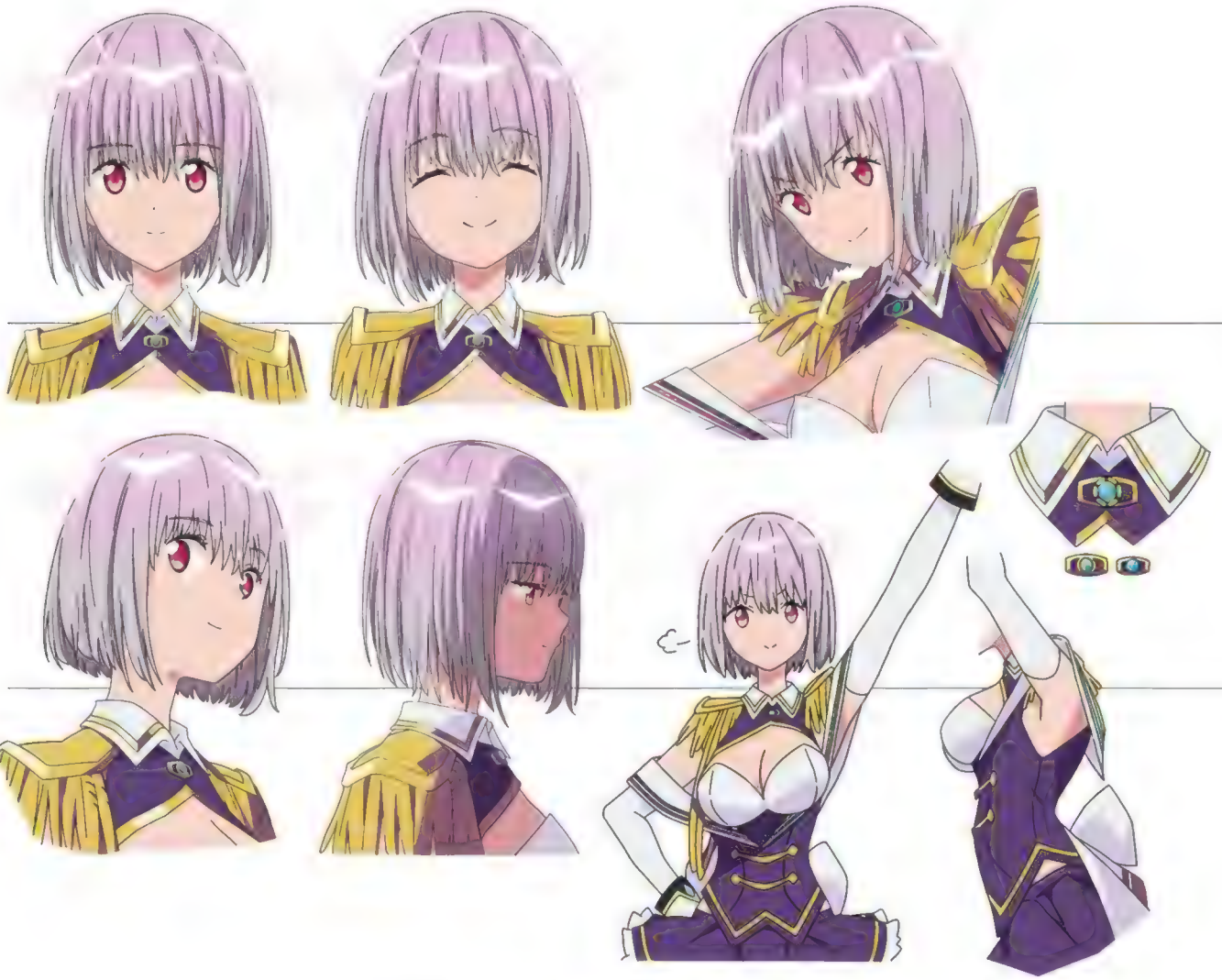
コンピュータ・ワールドには戻らないつもりだったが、六花たちの危機を察知して救援を決意。皆を守るため、「怪獣は人間が操作するものではない」というこだわりを曲げて、不死の力を持つアレクシス・ケリヴを操り、敵に対抗する。他にも、ちせを介して味方の怪獣ゴルドバーンを強化するなど、創造主としての力を用いて裕太たちを支援。この世界では神のような存在であるため、常に余裕がある態度を崩さないが、かつて辛く当たったナイト（アンチ）と再会したときだけは、申しわけなく思う気持ちを滲ませていた。すべてが終わったあと、親友の六花にほんのわずかだけ触れて、現実世界に帰還する。

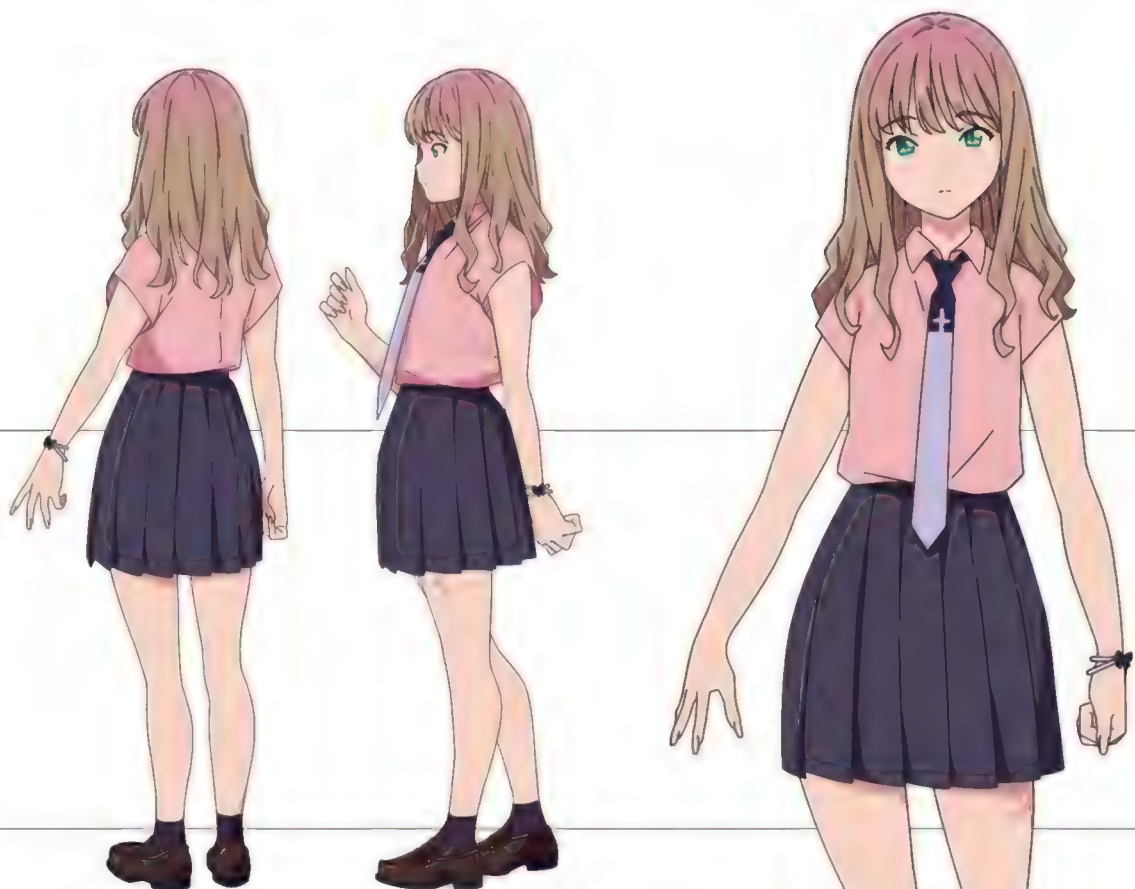


怪獣を制御する技「インスタンス・ドミネーション」をアレクシス・ケリヴに用い、彼を操縦するようにして戦った。

かつて、命を与えた末に見捨ててしまったナイト（アンチ）と再会。自身の生に満足していると語る彼を優しく揺き抱いた。



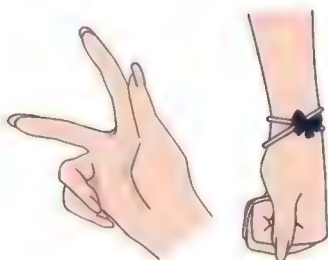




CHARACTER PROFILE

南 夢芽

CV 若山詩音



裕太たちのコンピュータ・ワールドとは別の世界で、合体ロボット・ダイナゼノンに搭乗して怪獣に立ち向かった高校生。ともに戦った蓬と付き合い始めて楽しい日々を送っていたが、異変の影響で裕太たちの世界に転移してしまい、六花の家で寝泊まりすることになる。以前は非社交的だったが、さまざまな経験を経たことでコミュニケーション能力が向上。初対面の相手とも普通に話せるようになっており、六花たちとも良好な関係を築く。

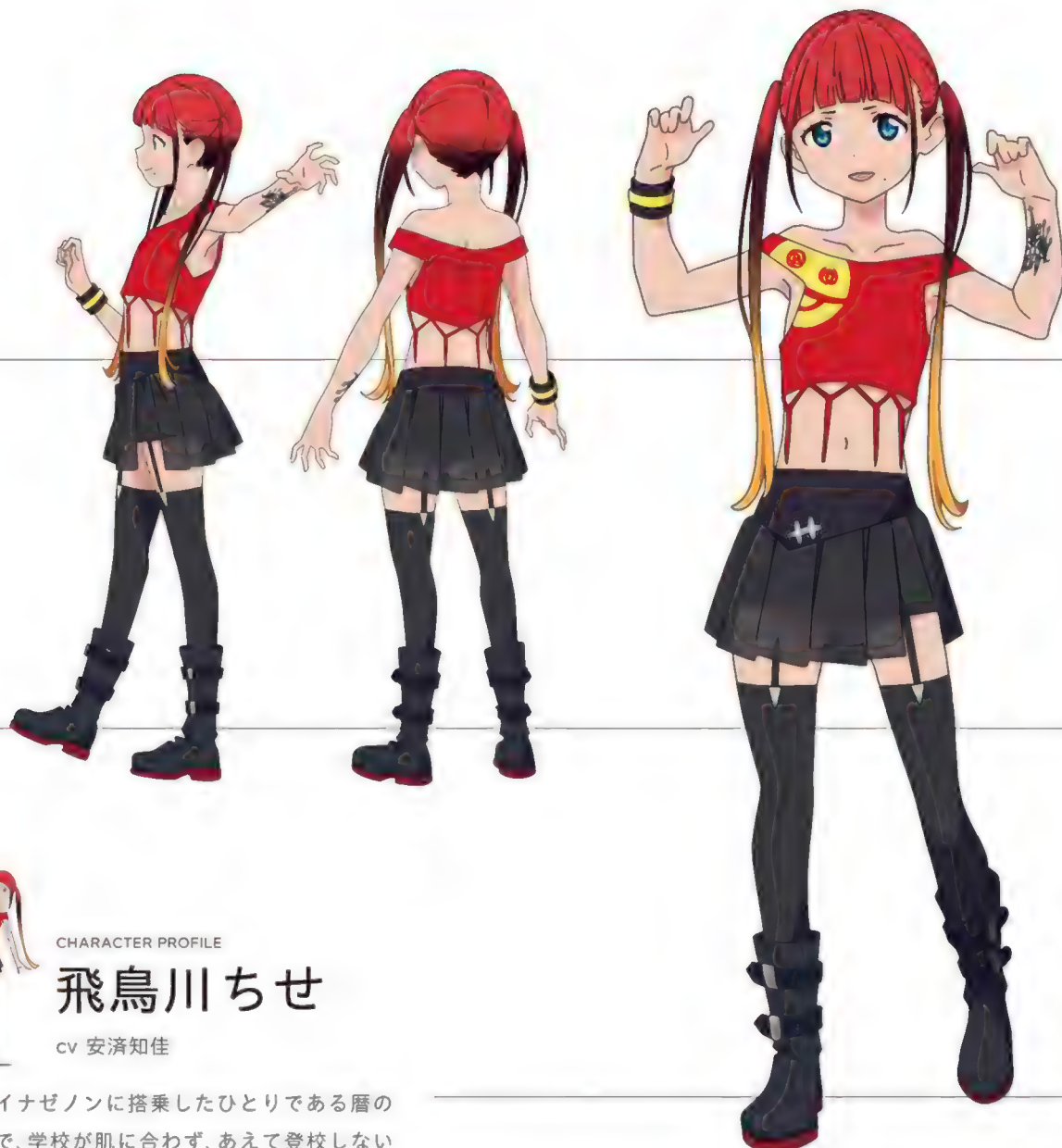
本人たちは知らなかったことだが、じつは彼女たちがいた世界はグリッドマンの想像力の産物であり、異変のさなか、グリッドマンの意識が失われたことで、ダイナゼノンの仲間たちとともに消滅してしまう。しかし、後に回復したグリッドマンに対してアレクシス・ケリヴが能力を用い、彼女たちの世界を再び実体化させたことで復活。ダイナゼノンに乗り込み、グリッドマンとともに敵怪獣と戦う。決戦後は再生した自分たちの世界に戻った。



蓬に告白されて交際を始めた。関係は非常に良好で、彼が近くにいるときは、大体いつも彼と話をしている。



以前に比べて感情表現も豊かになった。自分の世界に帰る際、蓬に自宅に誘われて、かつてない表情を見せた。



CHARACTER PROFILE

飛鳥川ちせ

cv 安済知佳

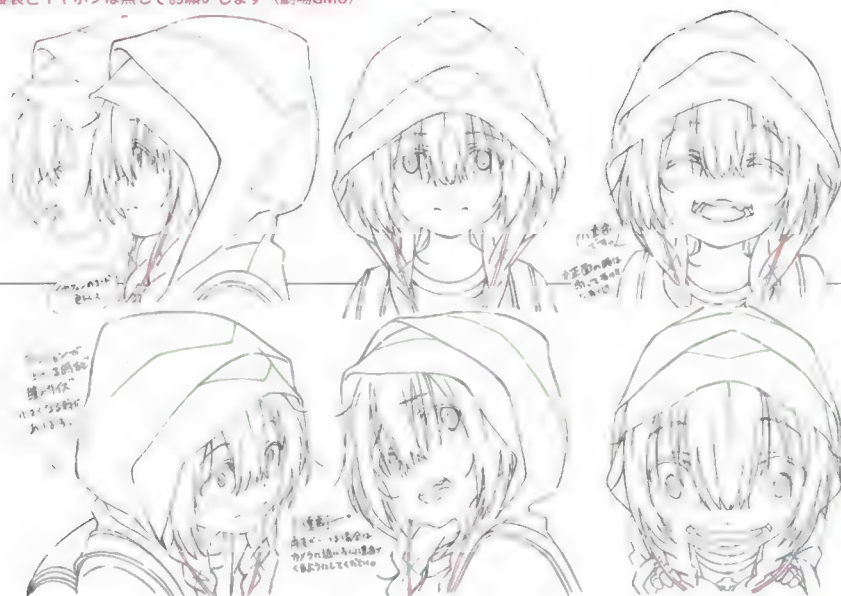
ダイナゼノンに搭乗したひとりである暦の従妹で、学校が肌に合わず、あえて登校しないという姿勢を貫いてきた中学生。自身はダイナゼノンを操縦しないものの、ダイナゼノンの戦いに深く関わり、偶然拾った怪獣の種から、善良な怪獣ゴールドバーンを生み出して友情を育んだ。夢芽と同様、裕太たちの世界に転移してしまい、六花の家で世話になる。

以前と変わらずアクティブな性格で、学園祭の準備を手伝うことを蓬たちに提案し、裕太たちとダイナゼノンのメンバーが交流を深めるきっかけを作った。この作業中、抜群の画才を披露。また、以前は隠していた腕のペイントを、臆することなく周囲に見せていた。

夢芽と同じように一度消滅したあと復活し、最終決戦では暦と一緒にダイナゼノンに搭乗。かつての戦いで切望しながらも実現しなかった、仲間たちと一緒に戦うという願いを果たす。別れ別れになっていたゴールドバーンと再会したあと、元の世界に帰還した。



※確袋とイヤホンは無しでお願いします（劇場GMU）



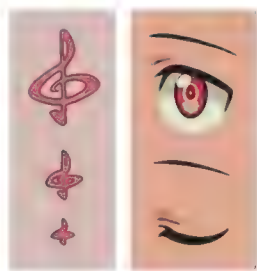
GRIDMAN UNIVERSE



CHARACTER PROFILE

怪獣少女 & 2代目

cv. 高橋花林



アカネが到来する以前からコンピュータ・ワールドにいた人間型怪獣と、彼女から派生して誕生した存在。怪獣少女は、かつてグリッドマンが助けた怪獣アノシラスの血縁で、アカネが怪獣を生み出していたとき、世界の秘密などの重要な情報を裕太に伝えた。そのイメージをベースに、グリッドマンの想像力がダイナゼノンの世界に生み出したのが2代目で、別世界の同一人物のような存在であるため、物腰穏やか、人間に友好的、知識が豊富といった基本的な特徴が共通している。

今回の異変をいち早く察知していた怪獣少女は、アカネの一件以来パートナーとなっていたアンチと協力して裕太に接触。彼に事の真相を教え、打開策を示した。その後、アレクシス・ケリヴがダイナゼノンの世界をよみがえらせると、その影響で2代目と同期、すなわち一体化。2代目の姿で巨大化して敵怪獣と戦い、すべてが終わると、乗艦サウンドラスを用いて蓬たちを元の世界に送り届けた。



CHARACTER DESIGN & STORY DIGEST
ANOSILLUS & THE 2ND

064

怪獣戦艦サウンドラス (フォートレスモード)

2代目と、パートナーであるナイトの拠点となる母艦。異世界間を航行できる。デザイナーは、数多くの特撮作品でデザインを手がける西川伸司。

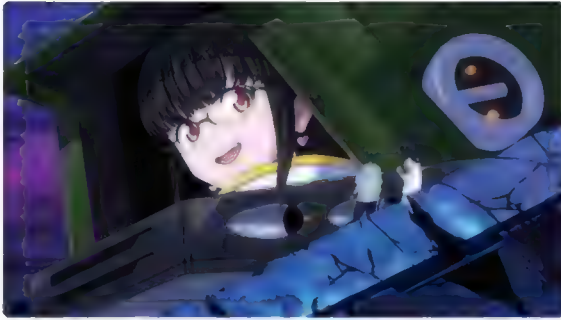
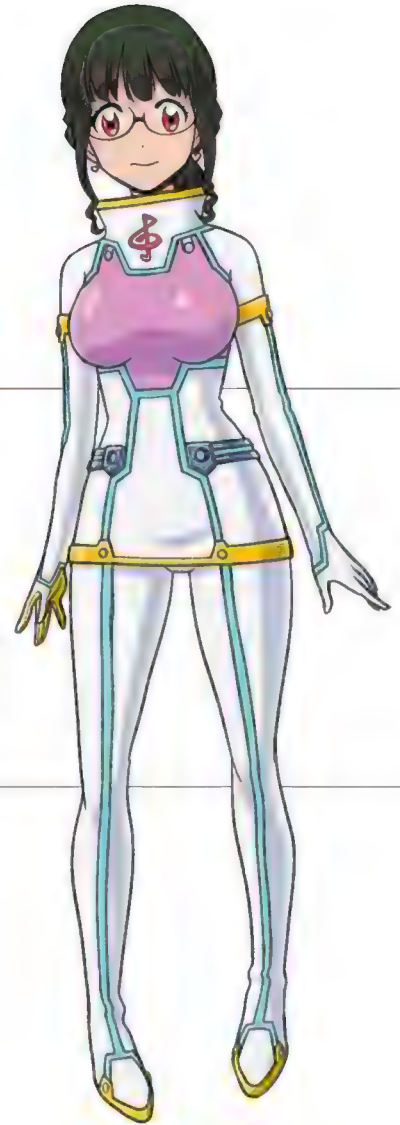


戦艦武装サウンドラス (バトルモード)

分離、変形した怪獣戦艦を、巨大化した2代目がパワードスーツとして装着した状態。必殺技は、全身の火器を一斉発射するサウンドラスフルバースト。

2代目 巨大化時衣装

巨大化した際にまとった戦闘服。デザイナーはサウンドラスと同じく西川伸司で、この設定画も西川自身の手によるもの。



上部のシャッターを開けて顔を出すことが可能。全体のフォルムは、先代のアノシラスによく似ている。

イヤホンは無しです



※寝袋とイヤホンは無しでお願いします (劇場GMU)

私服



CHARACTER PROFILE

ひめ

cv. 内田真礼

ダイナゼノンメンバーのリーダーであるガウマが仕えていた、5000年前の王国の姫君。ガウマとは将来を誓い合う間柄で、後に彼の口癖になる「人として守るべき3つのこと」を教えるなど、彼に大きな影響を与えた。しかし、王国で反乱が起き、ガウマが戦いに倒れたために自死。その際、遠い未来に彼が復活することを予期してダイナゼノンを残した。

世界がカオス化したことにより、北海道物産展の売り子としてガウマ（レックス）の前に出現。気が強くハキハキとした性格で、カニを売りつつ、過去を引きずる彼に喝を入れた。世界が正常化すると、ガウマへの励ましの言葉を記した領収書を残して消滅する。



感情が昂ると、距離を詰めて話してくる。ガウマが会話時に顔を近づけてくることが多いのは、彼女の影響。

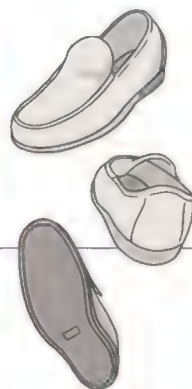


「3つのこと」のふたつは約束と愛。ガウマが口にしなかった3つ目は、カニを売る際に「賞味期限」と語っている。



TV ANIME. SSSS.GRIDMAN





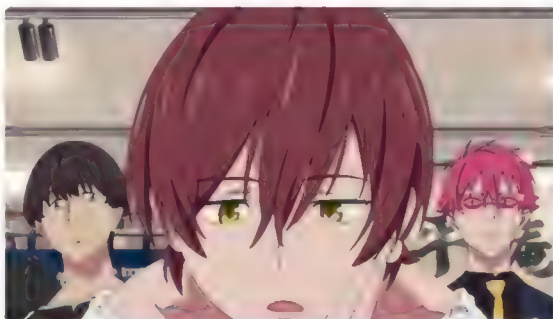
CHARACTER PROFILE

六花ママ

cv. 新谷真弓

六花の母親。娘に対しては友達のように接し、親子仲は良い。カフェを併設したリサイクルショップ「JUNK SHOP 絢」を経営。アカネを巡る戦いでも今回も、グリッドマンがショップのジャンクPCに宿ったため、店は自然と怪獣と戦う者たちの本拠地となった。

おおらかな性格で、大勢の異世界人を自宅に泊めて世話をするなど、度量が広く面倒見が良い。また、ノリが良く、異世界の個性的な面々とも簡単に打ち解けてしまう。この世界における「理（ことわり）から外れた者」の象徴である金色の瞳を持ち、裕太の変身などの超常的な出来事を目撃しても動じないが、その理由、背景は明らかになっていない。



強面のレックスや新世紀中学生を自然体で受け入れ、彼らに店を手伝わせたり買い物に付き合わせてしまう大物。

異世界からの来訪者

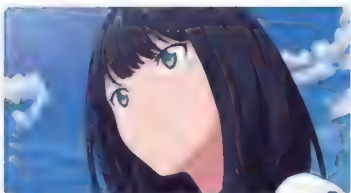
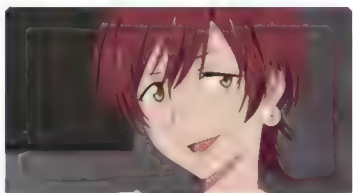
グリッドマンとアカネが裕太たちの世界を去ってから半年あまりが経ち、高校で学園祭の準備が進むなか、裕太は六花への告白を決意していた。しかし、彼女に年上の彼氏がいるという噂が流れてきたうえ、それらしい男性と六花が一緒にいるところを目撃して動揺する。そんな折、アカネとともに世界から消えたはずの怪獣が出現！裕太は新世紀中学生と一緒に戻ってきたグリッドマンと合体し、新世紀中学生の新メンバー、レックスの助力を得て勝利を収める。

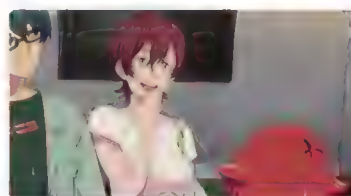
新世紀中学生の面々は異変の要因として、複数の宇宙が融合する「ビッグクランチ」が起きている可能性を指摘。ほどなくして、その仮説を裏付けるかのように、レックスことガウマの別世界での仲間、蓬、夢芽、暦、ちせが、この世界に姿を現した。

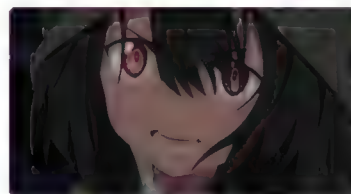
DIRECTOR'S COMMENTARY

雨宮 哲

お客さんは『SSSS.GRIDMAN』と『SSSS.DYNAZENON』のキャラの絡みが見たいはずなので、早めにたくさん絡ませることを意識しました。「一緒にどこかに泊まる」とか「ひと夏の思い出」みたいなイベントは、最初の脚本からずっとあったと思います。







アカネと怪獣優生思想

怪獣優生思想は、一種のアカネ教のような存在と位置付けられている。アカネの新衣装が彼らのコスチュームに似ていることも、偶然ではないようだ。



現実世界のアカネ

現実世界のアカネは『SSSS.GRIDMAN』の他、その主題歌「UNION」のミュージックビデオにも登場している。演者は女優の新田湖子（現・月森湖子）。

勝利と帰還、そして告白

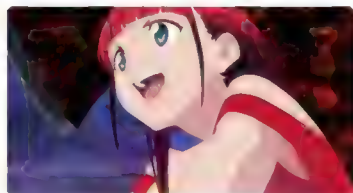
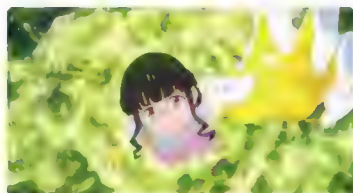
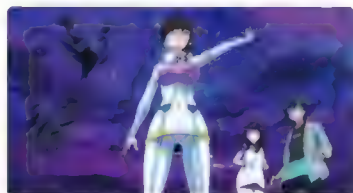
裕太は合体に成功し、グリッドマンは新たな姿を得て復活！さらにアレクシス・ケリヴがグリッドマンの想像力に働きかけたことで達ちとダイナゼノンもよみがえり、その影響で怪獣少女とアンチは2代目とナイトに姿を変える。グリッドマンに襲いかかってきたマッドオリジンは、彼ら全員の猛攻の前に一度は敗北。隙を突いてアレクシスを取り込み、不死の力を得て逆襲するも、皆の力を合わせた攻撃を受けて完全消滅した。

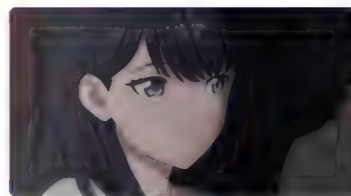
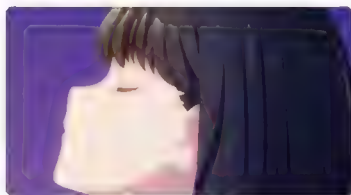
戦いのあと、アカネはかつて別れを告げられなかったナイトIIアンチとだけ言葉を交わして現実世界に戻る。他の来訪者たちも、それぞれがいるべき世界に帰還。日常を取り戻した裕太たちは、無事に学園祭を迎えた。その日の後夜祭で、裕太は六花を呼び出して告白、晴れて彼女と付き合うこととなった。

DIRECTOR'S COMMENTARY

雨宮 哲

2代目の戦艦はこの映画が初出ですが、あえて「皆さんご存じの」みたいな雰囲気が登場させています。どこかで、たとえばコミカライズとかドラマCDといった派生作品に出ていそうに見えるけど、じつはどこにも出ていませんっていうのが面白いかなと（笑）。





カニ鍋は「照れ隠し」

物語は、蓬たちがカニ鍋を食べる場面で終わる。「終盤、過剰なくらいサービスをしたので、照れ隠しの意味でこのシーンで終わりにしました」(雨宮)



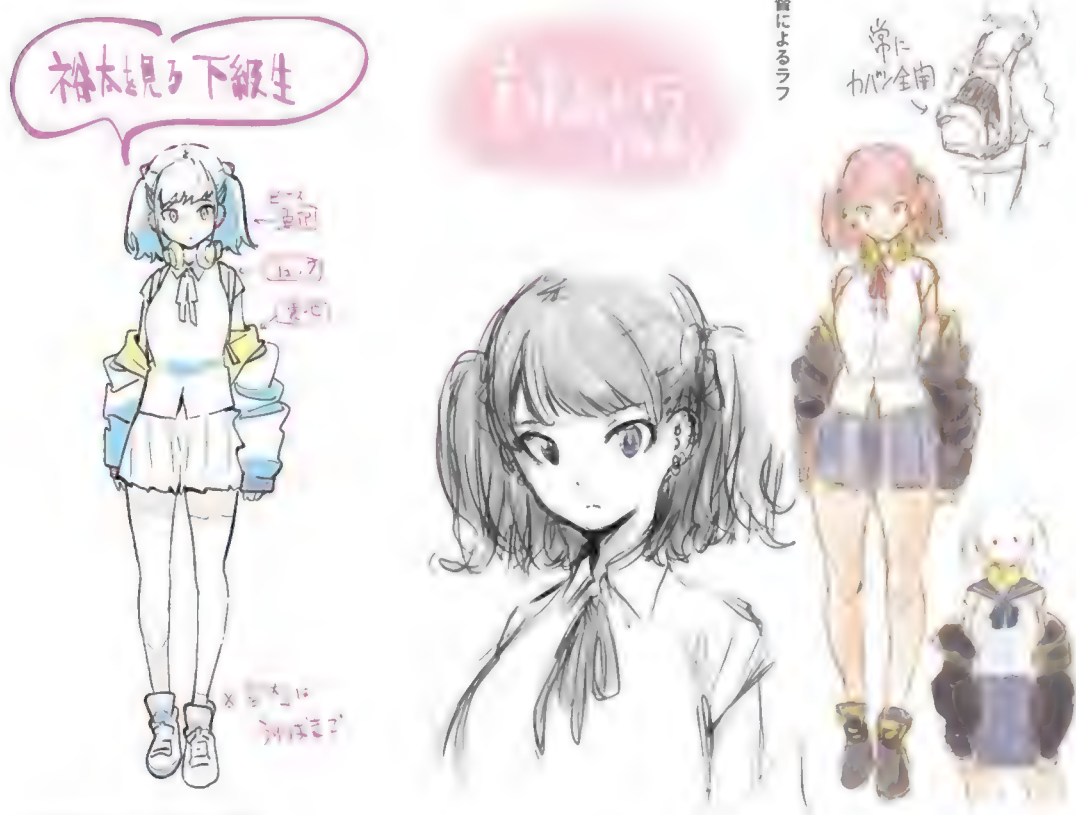
シリーズで初めて見せる表情

夢芽が珍しく照れた表情をするのは、学園祭での裕太の爆笑シーンと並んで「これまで見せていない表情を見せるファンサービス」(雨宮)とのこと。

デザインラフ集

今回の制作でもTVシリーズと同様、ラフスケッチや衣装デザイン案が数多く描かれた。それらのうち女性キャラクター関連のものを紹介する。

雨宮監督によるラフ



ゲストヒロイン デザイン案

ゲストヒロインが登場するシナリオ案は複数あったが(→ 90ページおよび94ページ参照)、基本的なキャラクターデザインは同じ。右は蓬に絡むキャラで「美咲山レイラ」。左は裕太に絡むキャラで「ミミカ」という名前だった。



デザインラフ集

坂本勝による衣装デザイン案



新条アカネ ニューオーダー衣装デザイン案

監督のラフを元に坂本が描いた案。いずれの案も想定より生々しい印象になったため、B案をベースに露出を抑える方向で調整された。なお、この「ニューオーダー」という衣装名は、イベント「SSSS.GRIDMAN SHOW02」で上演された朗読劇「ラスト・オーダー」に由来する。このタイトルは、TVシリーズ最終回での六花の願いを象徴しており、そこからの新しいステップという意味に、文字通りの「新しい秩序」という意味をかけて「ニューオーダー」と名付けられた。



なみこ&はっす デザイン案

ここでは書籍「DYNAZENON & GRIDMAN ヒロインアーカイブ」では掲載していないラフ案を紹介しよう。
最初は『SSSS.GRIDMAN』のなみこ&はっす。基本的なイメージは、この段階でほぼ完成している。

デザインラフ集

両宮監督によるサブキャラクターラフ



六花ママ デザイン案

なみこ&はっすと同様、『SSSS.GRIDMAN』制作時に描かれたラフ。どのバージョンも「垂れ目の美人」という点は共通している。

原画集

制作にあたっては、膨大な数の原画が描かれた。その中から、ヒロインたちの魅力が際立つカットのいくつかを紹介する。



学園祭の準備中にグリッドマンのイラストを描く夢芽。



裕太と夜の公園で話しているとき、ブランコから落ちてしまった六花。



学園祭の準備で、なみこ、はっすとは話し合う六花。



裕太たちに対して、今回の事件の背景を説明する怪獣少女。



北海道物産展で、売り子としてガウマの前に現れたひめ。



アレクシス・ケリヴを操ってマッドオリジンと戦うアカネ。



グリッドマンとの命懸けの合体に挑む裕太に向かって叫ぶ六花。



アレクシス・ケリヴの助力によって復活し、蓬との再会を喜ぶ夢芽。



裕太とグリッドマンの合体が成功したのを見て笑顔になるアカネ。



雨宮 イメージとしては、もちろんそうです。

『SSSS.DYNAZENON』のとき、怪

獣少女が紆余曲折を経て2代目になったつもりでデザインしたんだけど、紆余曲折の部分は決めずに残しておいたんです。そうしたら、今回のような設定になってしまいました。

—— 怪獣少女はアカネが去ったあと、裕太たちの世界にずっといたというイメージですか？

雨宮 そうです。怪獣少女とアンチ君がどこかに行ってしまうと、『SSSS.GRIDMAN』最終回のキャリバーの「あいつは来ない」というセリフと矛盾してしまうんです。だから、あの世界から出てはいなくて、『SSS.DYNAZENON』の世界が出来たとき、そっちに2代目とナイトが生まれたということなんです。

—— サウンドラス（怪獣戦艦）も驚きでしたが、あれは監督のアイデアですか？

雨宮 変形して2代目が装着するという部分はそうです。メカと美少女の組み合わせがいろいろあるなかで、巨大美少女が戦艦をまとう」というのは過去にないはずだな、と思ってやりました（笑）。ただ、グリッドナイト同盟の拠点があるので母艦を出そうという話は、初期シナリオ案の頃から出ていました。2代目の巨大化は『SSSS.DYNAZENON』でやらずに取っておいた要素なので、今回がベストタイミングだと思ってやっています。ちなみにドリルを付けたのは、デザインした西川伸司先生です。東宝的です（笑）。

—— 2代目や怪獣少女は、いわゆる怪獣の姿にはなれないのですか？

雨宮 今回の巨大化した状態が、彼女の怪獣形態です。というか、僕の中では人間のサイズでいるときも、あくまでも「怪獣」であって人間ではないという分類です。2代目とナイト君は、いろいろな意味でカテゴライズづらいキャラ、狭間の存在にしたいというのがあって、サウンドラスにしても、メカ怪獣なのかアーマー美少女なのか分類が難しいという線を狙っています。

ダイナゼノンを託すという発想の「ヤバさ」から逆算されたひめ像

—— ひめがしっかりと描写されたのは、予想外でした。

雨宮 「ガウマとひめの絡みを見たい」という話がスタッフから出て、それならお客さんも見たいのかなと思って入れました。登場シーンを物産展にしたのは「ひめが出るなら、ちよつと良い場面だろう」という予想を覆したかったからです。

—— 『SSSS.DYNAZENON』の第

10回で、シルエットだけは出ていましたよね。

雨宮 あそこは作画スタッフにまかせていて、僕はノータッチでした。今回、あのシーンをもとに坂本君にデザインを起こしてもらったんですけど、すでに描かれている部分はあまり変えないことにしたので、下半分と

顔しかいじれませんでした。髪の色のパターンはすぐく探っていて、もう少し売れそうな色もあったんですけど、第10回の色から変えていませぬ。

—— いわゆる「お姫様」のイメージから距離があるキャラだったのが印象的です。

雨宮 『SSSS.DYNAZENON』の第10回ではおしとやかそうだったから、そのままだと面白くない、予想は裏切らなければというのがあります。あと、ガウマにダイナゼノンを託すような人だから、ヤバイはずなんです。「ガウマが生き返ったときに、ひとりだと寂しいだろうから四体合体のロボットを用意しておこう」という発想は、絶対ヤバイですよ（笑）。

—— 言われてみれば（笑）。

雨宮 『SSSS.DYNAZENON』のときから、そういう話は出ていたので、そのヤバさは出したいと思っていました。かつ、ガウマと恋仲になる相手という範囲で、想像がつくキャラ像がこれだったという感じなんです。

—— 声優に内田真礼さんを起用したのはTVシリーズ2作品、とくにひめが登場した『SSS.DYNAZENON』でエンディングを歌っていたことと何か関係が？

雨宮 新キャラの声優を誰にしようかというときに、劇場版なので芸能人キャストを、みたいな話も出たんですけど、みんなが納得するサービスはこの形かなということで、内田さんをお願いしました。歌っている人が作中のキャラに声を当ててしまうと、歌詞がそ

のキャラの目線で見られたりしがちなので『SSSS.DYNAZENON』ではアーティストとしてだけ出てもらっていたんですけど、今回はそういうことがないです！

「男子が加われない雰囲気」を生み出すなみことはつす

—— なみこ、はつすについても話を伺えればと思いますが、そもそも『SSSS.GRIDMAN』のとき、こういうふたり組を登場させた理由は？

雨宮 主人公と六花の距離が遠いほうがいいと思っていて、その「遠さ」を描写するためのキャラとして考えました。男子が、女子同士が何かキャッキャ話しているのを遠目に見て、「これは話しかけられないな」と思ってしまう感じを出したかったんです。劇場版の『SSSS.GRIDMAN』総集編にもそういう描写を入れています。また、六花と一対一だと会話が単線になっちゃうけど、3人いればゴチャッとするかなということで、ふたり組になりました。

—— 片方を、マスクを常時着用するキャラにしたのはなぜでしょう？

雨宮 マスクをするとキャラクターが一段階ミステリアスになるし、「これ、六花の友達だな」とおぼえてもらいやすくなります。それからキャラの顔が半分隠れていると、作画にかかる力ロリが全然違うという理由

もありました。ちなみにアフレコでは、はっす役の鬼頭明里さんがわざわざマスク越しに演じてくれたこともあります。ちせも、安済知佳さんが鉛を噛みながらやってくれたことがありますね。

——彼女たちは映画でも独特の存在感がありました。

雨宮 今回は『SSSS.GRIDMAN』のストーリーの感想を、知らない立場から語る役回りですね。そこには自分たちも含まれているんだけど、おぼえていないから傍観者みたいな視点になっているのが面白いかなと。このふたりは、あまり気を使わずに描けるので動かしやすいです。

——最後に六花ママですが、まず、あのデザインになった経緯は？

雨宮 六花の母親が出てくるというのは『SSS.GRIDMAN』の初期から決まっていたんですけど、いわゆる「母ちゃん」的なキャラにすべきかという話し合いがあった……。主人公がティーン作品で大人キャラを出すと、アニメーターがやりたがらなくて、登場シーンの担当者がなかなか決まらないうんです。そうならないように美人にしようという話になって、美人ママのパターンを考えた結果、今のデザインになりました。

——美人で、あの性格なのが印象的です。

雨宮 最初は性格もおとなしめにするつもりだったんですけど、新谷真弓さんの演技にインパクトがあったので、この方向でいいかと（笑）。

——思わせぶりな振る舞いが多いキャラですが、世界の真相をどこまで知っているのでしょうか？

雨宮 最初は「全話の脚本を知っている人」という設定にしようと思っていましたけど、要らない要素だと思って止めました。具体的に描くつもりはなくて、なんとなく不思議な人っていう感じです。

——今回の映画では、大人数をざらっと泊める度量が印象的でした。

雨宮 せっかくみんなが揃っているのに、同じ場所に全員泊めるというのをやりたいと思ったときに、六花ママなら受け入れても違和感がないかなと。「六花ママだから」っていうだけで、あそこに集うことに対する説明をすつ飛ばせるんです（笑）。

細かい言い回しの調整によってキャラクター性を固めていった

——全体を通じて、とくに気を使ったセリフやシーンはありますか？

雨宮 六花のセリフは、全体的に気を使っています。最後、内海に「言いたいこと何かあったんじゃないの」と言われたときに、当初は「ないよ」って答えて終わりだったんですけど、それだとストイックすぎるという話になって、「なんか言ったらさ、全部出ちゃいそうだから」というセリフを足したりとか、逆に「少しは迷ったりしろよ」っていうセリ

フは強すぎるという意見も出たんだけど、こは乗らかくせずに「しろよ」で通したりとか……。キャラクター性って、こういう部分でだいぶ変わるので、その調整は面白かったですね。

——尺があれば絡ませたかったキャラの組み合わせがあれば、お願いします。

雨宮 これは、いっぱいあります。まず、蓬とキャリバーはやりたかったですね。キャリバーがマックスの代わりに店番をしていて、蓬に朝ごはんを作るというくだりがあったんですけど、全然入りませんでした。暦と六花ママも入らなかったし……。キャリバーとグリッドナイトはやるべきでしたね。119分に収めなければならないという前提だっ

たんですけど、調整を繰り返して完成した今の総尺が118分なので、「あと1分いけたな」っていうのは心残りとしてあります。アニメで1分あれば、ひと笑い作れるのに。

——シリーズの今後については、どう考えていますか？

雨宮 個人的には、オファーがあればやれます。『グリッドマン ユニバース』は『SSSS.GRIDMAN』と『SSSS.DYNAZENON』で取りこぼした部分を拾った「めっちゃめっちゃ綺麗な蛇足」だと自分では思っているんです。でも、『グリッドマン ユニバース』でも取りこぼしている部分があるので、今度はそこを拾うという繰り返して作り続けられると考えています。ヒロインという観点だと、先ほども言ったように、ちせはいけるなと。

——シリーズのヒロイン人気については、どう捉えていますか？

雨宮 ロボットとかヒーローとか怪物が中心のコンテンツだと思っていたので、ヒロインキャラの人气がこんなに高くなるとは思っていませんでした。そっちに寄せて作っているつもりもなかったもので、ちょっとビックリです。円谷プロ作品にはアンヌ（※『ウルトラセブン』のヒロイン）とかレナ（※『ウルトラマンティガ』のヒロイン）とか、人気があるヒロインが多いですけど、六花とアカネみたいなパターンはなかったと思うので、そういう意味では円谷プロ作品のヒロインの魅力も広げられたんじゃないかと思います。



脚本 長谷川圭一インタビュー

(はせがわけいいち) 1962年生まれ。1997年に『マンティガ』で脚本家デビューし、その後も数多くの『ウイン』『シリーズ』に参加。主な参加作品は『仮面ライダーW』『神撃のバハムート GENESIS』(シリーズ構成)など

納得できる物語になるまでの紆余曲折

制作が決まった当初、監督とはどんな話し合いをしましたか？

長谷川 直接会う前にラフなアイデアメモが送られてきて、意見を求められたのが最初です。メモの内容はプロットというより、地下アイドルをやっている新キャラの性格設定やバックボーンが中心でした。

当初は、今とは違うストーリーだったそうですね。

長谷川 監督の最初の案は、『SSSS.DYNAZENON』の後日談的な話でした。蓮のお母さんが再婚することになって引っ越さなければならなくなり、夢芽と長距離恋愛になってしまふ。その引っ越し先に新キャラである前妻の娘がいて、夢芽が嫉妬するという流れでした。で、その娘が異次元人みたいなのと友達で、心の闇を操られて怪獣が出てくるという。

初期の制作は、その案で進んでいたのですか？

長谷川 いや、早い段階でボツになりました。ショートプロットにしてみたら、新キャラを描くだけで尺がなくなってしまう、『SSSS.GRIDMAN』と『SSSS.DYNAZENON』

ZENON』の共演ものにならないことが判明したんです。それで、監督から次のメモが出てくるまで待機になりました。

次のメモはどんな内容でしたか？

長谷川 やっぱリゲストヒロインが出る話なんだけど、今度は『SSSS.GRIDMAN』側が中心でした。裕太にひと目惚れしている後輩がいて、その娘が小説を書くこと、内容に即した怪獣が出てくるんです。彼女が裕太をストーキングしたり、邪魔な六花を襲ったりするんだけど、最後は六花と和解して、裕太と六花が結ばれるという内容でした。こちらの案はシナリオにして、第三稿くらいまで進めています。でも、『SSSS.GRIDMAN』のように世界全体の謎を推理する要素が入らないかという話が出て、TRIGGERで一度、ストーリー案を整理することになりました。で、また待機(笑)。

二転三転しているんですね。

長谷川 やっぱり劇場版ですからね。皆が納得できるところに行くまでには紆余曲折があったということです。このあとに出てきたメモが、世界そのものの歪みみたいなものを既存のキャラだけで解決するという、決定稿の骨組みになる内容でした。

SSSS.GRIDMANとSSSS

SSSS.DYNAZENON』を合流する部分に難しさはなかったですか

長谷川 『SSSS.GRIDMAN』界で『SSSS.DYNAZENON』のラブストーリーが進むというので、そんなに難しくはなかった。「蓮たちの世界も、じつはグリッドの中から生まれた作りものだった定を描くことに対しては、いろいろ出ました。『SSSS.DYNAZENON』は『SSSS.GRIDMAN』のブローチをしていて、世界の謎など、普通の人たちの青春ものとしたので、「じつは作りものの人間でないこと」にしてしまつて大丈夫でも、設定の明かし方を詰めてい後はみんな納得しました。

ヒロインとして描いた六花、どのように出すかを探ったア

では、各ヒロインについてコメントをお願いします。まず六花は？

長谷川 書くのが難しかったですが、どういうリアクションをするのか



宮本侑芽 (みやもと ゆめ)

1月22日生まれ。福岡県出身。劇団ひまわり所属。主な出演作品は『ゴジラ S.P 〈シンギュラポイント〉』(神野銘役)、『機動戦士ガンダム 水星の魔女』(ニカ・ナナウラ役)、『彼女が公爵邸に行った理由』(レリア・マクミラン/花咲凛子役)、『AIの遺電子』(樋口リサ役)など。

葉を交わすことがなくて、そのしこりは私自身にも残っていたので、今回アンチとのやりとりがしつかりあったのは救われた気持ちになりました。六花に対しては、言葉じゃなくてアクションだったのもグッときました。

宮本 ああの指のシーンは素敵でした。髪の毛の描写もずるいよね。

上田 ずるいよね。台本を読んでいるときも感動したけど、絵のお芝居が本当に素晴らしかったと思います。

互いのキャラクターへの印象

——『SSSS.GRIDMAN』のおふたりは『SSSS.DYNAZENON』の夢芽にどういう印象を持っていましたか？

宮本 夢芽だけど強気というところがすごく好きです。さらに、蓬と出会うことによって可愛らしい一面がどんどん見えてきて、いとおしいキャラクターだなと思っていました。

上田 ヒーロー感もヒロイン感もあるところが素敵だね。お姉ちゃんのことを通じて、他のメンバーより死を近くに感じているからなのか、「できることはやれるうちにやらなきゃ」と思える強さがあって、それが蓬のことを迎える行くようなヒーロー感につながっているようにも思えました。でも、蓬たちとコミュニケーションを取っていくうちに弱さも見えてきて、蓬に引つ張ってもらおうヒロインになるシーンが出てきたりとか、互いに支

え合う関係を作り上げていく感じが、格好良くもあり可愛くもありという印象でした。

宮本 恋愛上級者だと思っています。

若山 あれが!? (笑)

宮本 六花、裕太側からしたら大人だって。

若山 たしかに、なんか思わせぶりなことをするのはうまいかもしれないけど (笑)。

——若山さんの『SSSS.GRIDMAN』のヒロインに対する印象はいかがでしょう？

若山 六花は根がすごく素敵で、媚びたりしなくてもいろいろな人に好かれるキャラクターだと思っていて、だからこそちょっと斜に構えたところがある夢芽とは仲良くできないと思っていました。でも、『グリッドマンユニバース』では、六花さんの根が素敵っていうところで、夢芽も『SSSS.DYNAZENON』で成長したっていうことで

「実際に会ってみたら壁なんかなかった」という打ち解け方ができました。アカネは不安定さというか、危なっかしい感じが夢芽に近いと思いますし、私自身もアカネに感情移入できるところがたくさんあります。

「変な自信」がついてしまった夢芽

——劇中でアカネと夢芽は出会いませんでしたが、もし会ったとしたら、どんな会話を交わすと思いますか？

上田 何を話そうだろうか? (笑)

宮本 アカネはずっと「うっそー」って言う

ているとか (笑)。

若山 夢芽は「あ、神様なんですか」みたいな (笑)。もしかしたらアカネさんは夢芽みたいなタイプが嫌いかもしれないですし、わからないです。

上田 アカネは自分にコンプレックスがあって、本音を言いきりすぎて嫌われるのが怖い子だと思うから、ちょっと壁を作って接すると想像します。

若山 夢芽も、自分からは近づいていかないと思うんです。夢芽は『SSSS.DYNAZENON』での出来事を通じて、変に自分に自信がついてしまったと思っていて、その結果、相手に合わせたり、自分を曲げたりすることはなくなっているんじゃないかなと。

——変な自信がついてしまった要因は何でしょう？

若山 間違いない蓬でしょうね (笑)。六花さんとの会話はちよつと探り探りしゃべっていたのに「付き合ってます」っていうところだけ、すごい自信ありげに言っていますよね。蓬にはとりあえず認められているという確信が、本質的に自分を認められているかは置いておいて、「なんとなく自分を認める」ことにつながっているんだと思います。

成長しても性格の根本は変わらない

——今回、TVシリーズでの成長や変化を踏まえて演技方を変えた部分はありますか？



上田麗奈 (うへだ れいな)

1月17日生まれ。富山県出身。81プロデュース所属。主な出演作品は『私に天使が舞い降りた!』(星野みやこ役)、『鬼滅の刃』(栗花落カナヲ役)、『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』(ギギ・アンダルシア役)、『アイドルマスター ミリオンライブ!』(高坂海美役)など。

宮本 内海との会話が『SSSS.GRIDMAN』では売り言葉に買い言葉だったのが、お互い妥協点を見つけて話せるようになっていたりとか、ちょっと精神的に大人になった部分を感じたので、自分も前より作品を俯瞰しながら演じてみようと思っていました。

——『SSSS.GRIDMAN』とは違って、裕太が本来の裕太に戻っていますが、この点について意識しましたか？

宮本 台本を読んだときに、ヒーローという存在じゃなくなった、ひとりの学生としての裕太がすごく可愛く見えたりはしましたが、別人という意識はしませんでした。「ヒーローだった頃のことを意識すると裕太がやりにくいかな」と考えて六花は接すると思うんです。

若山 夢芽は『SSSS.DYNAZENON』での変化が大きかった分、『グリッドマンユニバース』ではあまり変わっていないくて、『SSSS.DYNAZENON』最終回の延長線上という感覚で演じていました。ただ、最終回の時点ではまだちょっと不安定なところがあったのが、『グリッドマンユニバース』ではよりどっしりした感じになったとは思います。

上田 アカネは、テスト収録では以前よりも勢いがある、六花たちを助けるために前のめりに戦う感じで演じてしまっていたんです。でも、「常に余裕がある感じで」というディレクションをいただいて「アカネは、アウトプットの仕方はあの頃から変わらないんだ

な」と気づきました。友達を助けたいとかグリッドマンを信じるとか、それをもし心から思っていたとしても、他人からはその気持ちが見えづらいのがアカネなのかなと。全編を通じて、熱量を持たない、どこか余裕で気持ちが見えないような感じになったかなと思います。

——気持ち言葉に出ないのはなぜだと思いますか？

上田 素を出すのが怖いっていう性格が残っているのかな。性格っていきなり変わるわけじゃないので、もとの性格のまま、現実世界で友達を作るとか、六花たちを助けに行くとか、新しい一歩を踏み出しているのが今回のアカネなのかなと思いました。

——『SSSS.GRIDMAN』のとき、アレクシス・ケリヴには本来の性格で接していたと思いますが、今回は彼に対しても距離を置いた話し方をしている印象でした。

上田 あくまでも私のイメージなんですけど、彼に思い入れとか未練はもう持っていないで、文字通り利用しただけなんだと思います。台本にも、アレクシスが倒れたあとでアカネがアップになるシーンに「すんとなるアカネ、元彼が死んだようだ、何も言うまい」というト書きが書かれていて、すでに過去の男なんだなって(笑)。

合体コールで表現される作品の雰囲気の違い

——収録で、何か印象に残っていることはありますか？

若山 『SSSS.DYNAZENON』では合体コールや技名を叫ぶとき、「せーの」って言ってびたつと合わせるのが通例でした。でも、新世紀中学生の方々と一緒に収録させていただいたとき、皆さん合わせない方向で演じられていて、それがキャラクターの雰囲気に合わせてすごく素敵だったんです。あとから伺ったら『SSSS.GRIDMAN』のときに「むしろ合わせないでください」と言われていたそうで、何となくで感じていた『SSSS.GRIDMAN』ならではの素敵な雰囲気、『SSSS.DYNAZENON』との違いが、そういうところで生み出されていたんだと気づかされました。「合体コールは合わせるもの」という固定観念も変えていただけた出来事でした。

上田 『SSSS.GRIDMAN』のときはキャスト全員で録っていたんですが、今回はコロナ禍ということもあり、ほとんどひとりでの収録でした。アカネを演じるのも久しぶりで、収録にかなり苦戦したことをおぼえています。とくに魔法少女のように変身する前後のシーンは、つい明るく元気になるすぎたりして、なかなかうまくいきませんでした。——グリッドナイトとのやり取りもひとりだったのですか？





若山詩音（わかやま しおん）

2月10日生まれ。千葉県出身。劇団ひまわり所属。主な出演作品は『空の青さを知る人よ』（相生あおい役）、『ハコヅメ〜交番女子の逆襲〜』（川合麻依役）、『リコリス・リコイル』（井ノ上たきな役）、『好きな子がめがねを忘れた』（三重あい役）など。

上田 あのシーンに関しては、ナイトとに録ることができました。唯一、アカネの揺れというか本心みたいなものがシーンだったと思うので、一緒に録ることで良かったです。

—— アンチ、ナイトに対するアカネの意母性なのでしょうか？

上田 『SSSS.GRIDMAN』のは姉みたいに接するイメージが強かったですけど、今回はお母さん味が強かったです。神でもあり、姉でもあり、母あり、さらには頭の撫で方を見るとちゃんと接しているようにも見えて、どうにとは言え表せられない関係性ですね。

宮本 『SSSS.GRIDMAN』はリブが多くて、その内容について（内）の（斉藤壮馬さんと相談することがよくありました。今回も内海とアドリブで話すことがちよつとあって、内容を考えながらお居するのが懐かしかったですね。

—— アドリブだったのはどこか教えていただいてもいいでしょうか？

宮本 序盤、ジャンクの前で話すシーンの側でのやり取りです。お互い人の話を聞かない、みたいな（笑）。それから、焼肉の場では『SSSS.DYNAZENON』でムが裏側の会話をアドリブで演じているんですよ。

若山 あそこは心臓に悪かったです（笑）。私はアドリブがあまり得意じゃないんですが、隣にいらっちゃった（蓬役の）榎木

【 なみこ役 】 三森すずこ



（みもりすずこ）東京都出身。事務所、主な出演作は『ラブライブ！』（園田海未）、『少女☆歌劇レヴュー・スタァライズ』（神楽ひかり）、『ヒーリングっど♥プリキュア』（キュアアース／風鈴アスミ）など。

—— なみこ、相方であるはつすの印象をお願いします。

三森 そこら辺に本当にいそうな、普通の女子高生という印象でした。勉強がめちゃくちゃできるとか、なにか突出した能力があるわけでもなく、恋バナが大好きで、女子高生である今の自分たちが居心地良いという感じで、演じていても肩肘張らずに楽しく取り組むことができました。

—— 六花と内海はTVシリーズのときより成長している印象ですが、なみこ&はつすの側に変化は感じましたか？

三森 なみこは髪が伸びたくらいで……あまり変わらず、学園祭に向けて楽しみながら準備しているなあと思えました。劇のシナリオを仕切っているのが、とてもかわいらしかったです。ですが、はつすが以前より垢抜けていて、なにやら内海とも進展がありそうな感じで……「なみこ、もしかして遅れをとっている？」と姉心的にあせってしまいました。

【 はつす役 】 鬼頭明里



（きとう あかり）愛知県出身。ラクーンドッグ所属。主な出演作は『鬼滅の刃』（竈門禰豆吉）、『ラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会』（近江彼方）、『シャドーハウス』（ケイト）など。

—— はつすと、相方であるなみこの印象をお願いします。

鬼頭 はつすは常にマスクをしていたり、YouTubeをしていたりと、まさに最近のJK！って感じの子だと思うので、しゃべり方も最近の若者である「さとり世代」を意識して、いつも気だるげにしていました。なみこは、はつすとは対照的で明るくて愉快な友達、ザ、フツー！でも、空気を読むのが上手そうだなという印象です。

—— 六花と内海はTVシリーズのときより成長している印象ですが、なみこ&はつすの側に変化は感じましたか？

鬼頭 ふたりとも見た目が少し変わっていましたが（笑）。なみこは髪が少し伸びていたり、はつすは髪の毛や服装が少し派手に……やはりYouTubeには見た目のインパクトや華やかさが必要なのだと思ったのでしょいか……。

—— アフレコで印象に残っていることを教えてください。

鬼頭 2回に分けて収録したうちの1回目の収録が、お子さんを産んだばかりの三森さんと一緒だったのですが、本当につい最近お子さんが産まれたって聞いたばかりだったので「もう仕事してる!？」とビックリしたおぼえがあります（笑）。ママになったばかりの三森さんと、最近のJKを演じるのがなんだか不思議な感覚で、やっぱり声優さんってすごいな、あと三森さんってすごいなとあらためて思いました。

—— 印象に残ったシーンや好きなシーンを教えてください。

鬼頭 内海とはつすのバッチングセンターでの会話。すぐにちせが登場したので、そっちに気を取られがちですが、なんでこのふたりがバッチングセンターで会話を!? たまたま会ったの!? ふたりで待ち合わせしてたの!? といういろんな想像がふくらんで、ビックリしつつもニヤニヤしてしまいました。

EXTRA PAGES

GRIDMAN UNIVERSE HEROINE ARCHIVE

グリッドマン ユニバース ヒロインアーカイブ

本体・表紙

※表記は発売当時のものになります。

EXTRA PAGES



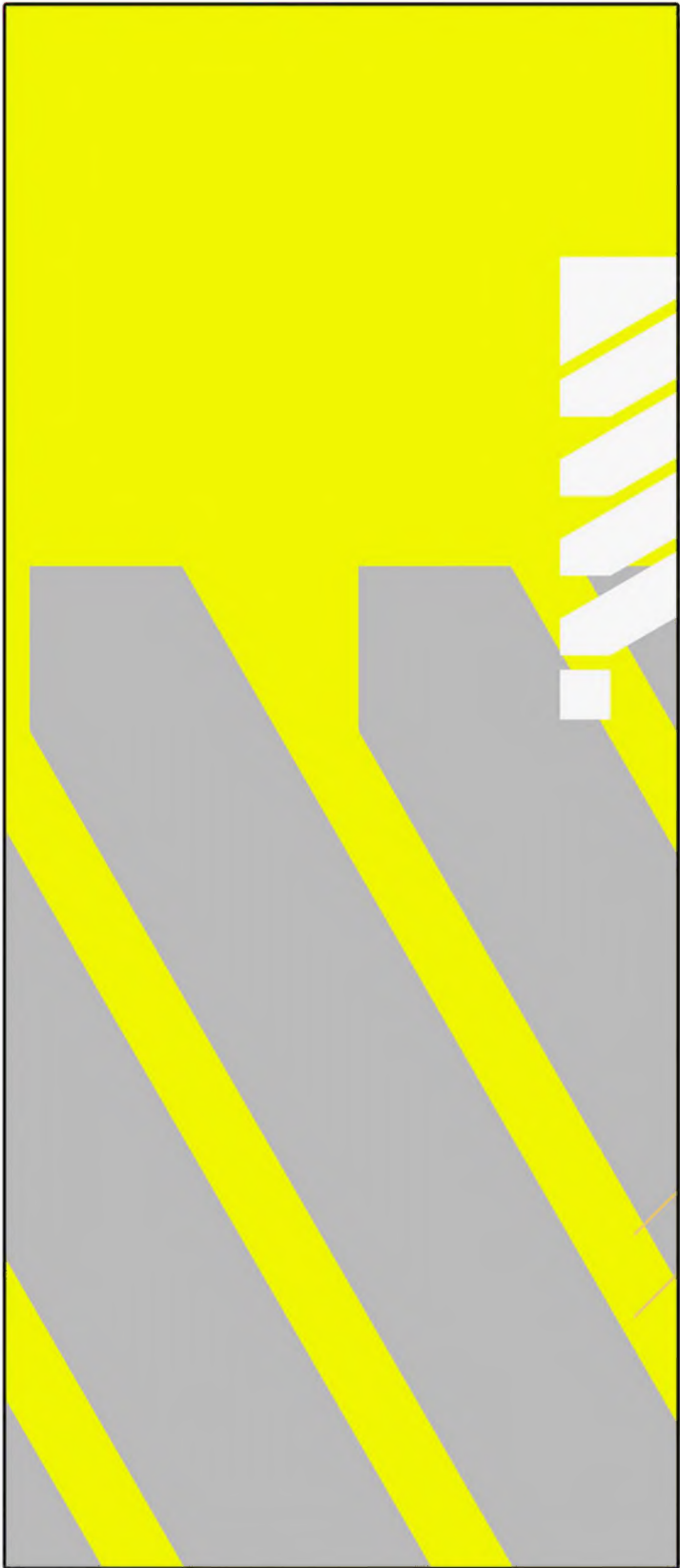
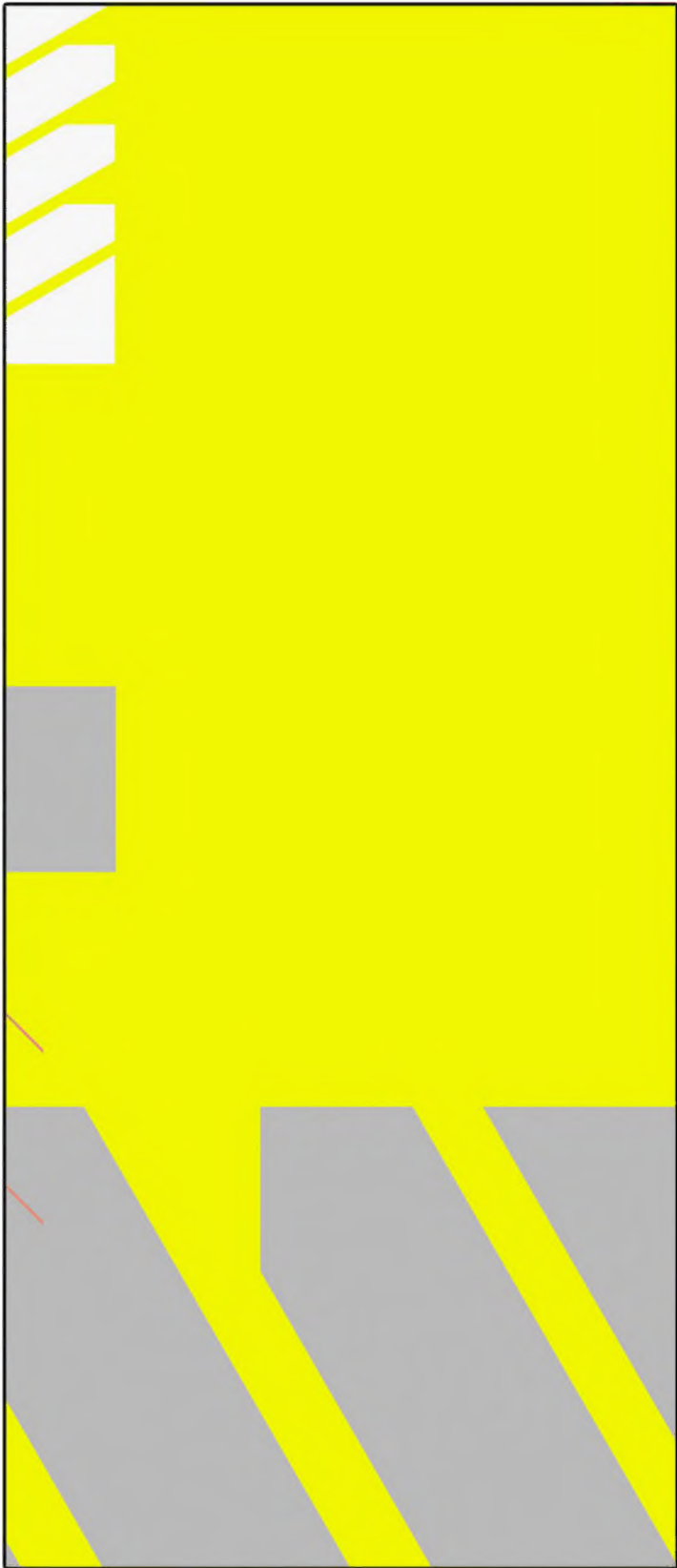
©円谷プロ ©2023 TRIGGER・雨宮哲 / 「劇場版グリッドマンユニバース」製作委員会

本体・裏表紙

※表記は発売当時のものになります。

EXTRA PAGES

GRIDMAN UNIVERSE HEROINE ARCHIVE
グリッドマンユニバースヒロインアーカイブ
一迅社



背表紙・カバー折り返し

※表記は発売当時のものになります。

EXTRA PAGES

OFFICIAL HEROINE BOOK

©円谷プロ
©2023 TRIGGER・南宮哲
「劇場版グリッドマンユニバース」製作委員会

PUBLISHED BY ICHIJINSHA

GRIDMAN UNIVERSE
HEROINE ARCHIVE

カバー・裏表紙

※表記は発売当時のものになります。

カバーイラスト	原画： 中村真由美 仕上げ： 入江千尋、野口幸恵 検査： 武田仁基 特効： 齋藤 睦（グラフィニカ）
取材・執筆	本澤 徹
装丁	阿閉高尚（atd Inc.）
本文デザイン	真々田 稔（rocka graphica）
撮影	大庭 元〔P.96-P.100〕
ヘアメイク	福島加奈子〔宮本、若山〕 矢澤睦美（Sweets）〔上田〕
協力〔順不同〕	麻生智義（円谷プロダクション） 小西洋平（円谷プロダクション） 濱口倫己（円谷プロダクション） 稲葉由梨（円谷プロダクション） 雨宮 哲（TRIGGER） 坂本 勝（TRIGGER） 中川真緒（TRIGGER） 志太駿介（TRIGGER） 宇佐義大（TRIGGER） 長谷川圭一 安野文左衣（ビットグリーブプロモーション） 劇団ひまわり 81プロデュース エイベックス・ピクチャーズ アイムエンタープライズ 青二プロダクション ケンユウオフィス 響 ラクーンドッグ
編集	串田 誠
編集協力	山本貴志、石川知佳 岡部充宏
監修	円谷プロダクション TRIGGER
発行人	野内雅宏
編集人	串田 誠
発行所	株式会社一迅社 〒160-0022 東京都新宿区新宿3-1-13 京王新宿追分ビル5F 03-5312-7439（編集部） 03-5312-7421（販売部） 発売元：株式会社講談社（講談社・一迅社）